

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI ASERTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG PERILAKU ASERTIF PADA SISWA KELAS VIII-A

Rifani Suci Elfarini

Elisabeth Christiana, S.Pd., M.Pd.

Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

h1p_ho0p@yahoo.co.id

Abstrak

Pemahaman siswa yang kurang terhadap pentingnya menanamkan perilaku asertif dalam kehidupan sehari-hari membuat siswa tidak dapat mengekspresikan perasaan dan keinginan yang ada dalam diri mereka masing-masing. Salah satu upaya yang telah dilakukan guru BK untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku asertif adalah melaksanakan layanan informasi melalui metode ceramah klasikal saja namun hasil yang diperoleh belum cukup baik. Salah satu cara untuk menciptakan suasana nyaman, tidak membosankan dan menyenangkan dalam bimbingan adalah dengan bermain. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa. Media tersebut adalah permainan monopoli.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman tentang perilaku asertif pada siswa kelas VIII A. Hasil akhir dari penelitian ini adalah seperangkat permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman tentang perilaku asertif siswa kelas VIII A.

Hasil uji kevalidan permainan oleh ahli media sebesar 93% dengan keterangan valid. Data hasil uji kevalidan permainan oleh ahli materi sebesar 92% keterangan valid. Secara keseluruhan berdasarkan kriteria kelayakan produk, dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut masuk dalam kriteria valid sehingga layak digunakan. Jadi penggunaan permainan ini cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman tentang perilaku asertif siswa kelas VIII A.

Keywords : permainan monopoli, pemahaman tentang perilaku asertif

PENDAHULUAN

Berdasarkan Standar Kompetensi Konselor Indonesia yang dikeluarkan oleh Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia (ABKIN), terdiri atas tujuh kompetensi. Kompetensi ini diharapkan dikuasai oleh semua konselor di setiap lahan kerjanya. Namun dalam kenyataannya, tidak semua kompetensi ini dikuasai oleh konselor di sekolah-sekolah.

Salah satu kompetensi yang dituntut ada dalam kinerja konselor di sekolah yaitu menguasai konsep dan praksis bimbingan dan konseling. Dalam kompetensi ini terdiri atas empat sub kompetensi yaitu: a. memahami konsep dasar, landasan, asas, fungsi, tujuan, dan prinsip bimbingan dan konseling, b. memahami bidang-bidang garapan bimbingan dan konseling, c. menguasai pendekatan-pendekatan dan teknik dalam bimbingan dan konseling, dan d. mampu menggunakan dan mengembangkan media bimbingan dan konseling.

Ketidakmampuan konselor menjalankan kompetensi-kompetensi tersebut akan berdampak pada hasil kinerja konselor di sekolah. Di lapangan konselor-konselor di sekolah

tampak jarang sekali yang menggunakan media dalam proses pemberian layanan, sehingga siswa sebagai konseli merasa jenuh dan tujuan pelayanan tidak akan tercapai maksimal.

Media dalam dunia pendidikan lebih dikenal sebagai alat bantu mengajar guru. Dengan menggunakan media, bahan ajar atau materi pembelajaran yang disampaikan lebih dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa daripada sekedar ungkapan verbalis guru di depan kelas.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2010: 6). Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media tidak hanya digunakan pada mata pelajaran bidang akademik, misalnya Matematika, Biologi, Bahasa Inggris, ataupun Bahasa Indonesia saja, namun dalam bidang bimbingan, media juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi-informasi atau pesan-pesan yang terkait dengan bidang Bimbingan dan Konseling.

Penelitian ini menjadi salah satu alasan penggunaan media dalam proses pemberian layanan dalam bidang bimbingan dan konseling, karena dengan menggunakan media, siswa akan banyak melibatkan indera (penglihatan, pendengaran, peraba, perasa, penciuman) yang pada akhirnya dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan bimbingan secara maksimal.

Dalam bimbingan dan konseling terdapat banyak sekali strategi yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengatasi masalahnya. Berkaitan dengan permasalahan kurangnya pemahaman tentang perilaku asertif, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku asertif adalah menggunakan latihan asertif atau *assertive training*. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai *assertive training* hanya menerapkan latihan-latihan dalam proses pelayanannya. Hal ini berdampak pada kejenuhan baik pada siswa, konselor, maupun pengamat yang mengakibatkan proses bimbingan tidak dapat berjalan secara maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya cara baru dalam pemberian strategi latihan asertif yaitu menggunakan media permainan monopoli asertif yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Permainan monopoli asertif ini dipilih karena menurut perkembangan psikomotornya sebagian besar siswa SMP masih senang bermain. Media monopoli asertif merupakan permainan yang tidak asing lagi untuk anak-anak SMP, dan mereka sering memainkan permainan ini.

Atas dasar paparan permasalahan dan manfaat penggunaan media Bimbingan dan Konseling, dilakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media untuk meningkatkan

pemahaman siswa tentang perilaku asertif melalui penggunaan media Bimbingan dan Konseling, dalam hal ini adalah media Monopoli Asertif.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll. Model pengembangan media yang dipilih dan digunakan untuk penelitian ini yaitu model pengembangan media dari Sadiman (1996: 100).

Prosedur penelitian:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan test dan revisi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode pengembangan dengan pendekatan kuantitatif. Tujuan dari metode pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Metode pengembangan karena dalam penelitian menghasilkan produk berupa media permainan monopoli asertif yang dikemas dalam bentuk perangkat keras atau *hardware*. Subjek uji ahli dalam penelitian pengembangan ini meliputi uji ahli materi yang terdiri dosen jurusan Bimbingan Konseling dan konselor, selanjutnya uji ahli media terdiri dari dosen jurusan Bimbingan konseling dan dosen jurusan Teknologi Pendidikan. Serta konselor untuk tolak keberhasilan bimbingan menggunakan media permainan monopoli asertif. Adapun kriteria

penentuan subyek ahli yaitu; (1) Berpengalaman dibidangnya, (2) Berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2 kecuali calon pengguna produk (konselor) S1.

Subyek penelitian ini adalah tujuh siswa kelas VIII A SMP Islam Parlaungan yang terkategori memiliki skor pemahaman perilaku asertif yang rendah. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes tulis, lembar validitas ahli materi dan media, serta pedoman observasi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji validitas dari tes tertulis ini yaitu uji validitas rasional untuk mengukur siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah tentang perilaku asertif. Menurut Sudijono (2006:164) validitas rasional adalah validitas yang diperoleh atas dasar hasil pemikiran, validitas yang diperoleh dengan berpikir logis. Metode analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif prosentase, analisis hasil tes tulis, analisis isi, analisis hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

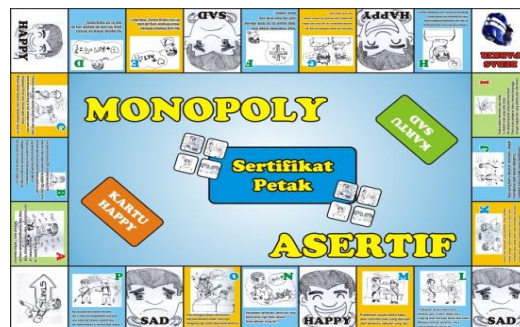
Dari daftar nilai test ke-1, ditemukan tujuh siswa dengan nilai terendah yaitu: KH, LN, EM, HD, AS, NA, dan IS diambil sebagai subyek penelitian. Berdasarkan hasil review dari ahli media I yaitu ibu Sulistiowati mengatakan bahwa gambar untuk petak-petak yang terdapat dalam papan permainan lebih baik diganti dengan karakter yang sama dan bukan mengunduh dari internet, penggunaan *font* harus sama satu dengan yang lain, dan penggunaan warna lebih baik tidak lebih dari tiga warna senada. Kemudian sasaran dari permainan monopoli kurang jelas, lebih diperjelas lagi sasaran untung rentang usia berapa atau jenjang pendidikan apa. Ahli media II yaitu ibu Utari mengatakan bahwa tulisan pada papan permainan lebih baik di beri warna hitam agar lebih jelas. Kemudian pada kemasan media sebaiknya diberi judul. Sedangkan ahli media III yaitu ibu Susi mengatakan bahwa media sudah cukup menarik. Dan ahli media IV yaitu ibu Rimawati mengatakan bahwa kemasan dari media kurang rapi, sedangkan untuk papan permainan sudah bagus. Data kualitatif dari ketiga ahli tersebut kemudian dijadikan acuan dalam penyusunan prototipe II permainan monopoli asertif.



Monopoli asertif prototipe I

Berdasarkan hasil review dari ahli materi I yaitu ibu Retno mengatakan bahwa perlu diperbaiki susunan tata tulis, materi dalam permainan monopoli kurang operasional, dan penggunaan “ruang BK” pada permainan sebaiknya diganti dengan alternatif lain. Sedangkan dari ahli materi II bapak Nur Salim mengatakan bahwa buku panduan kurang lengkap dan harus dilengkapi, kemasan media perlu diperbaiki, dan penampilan media juga harus diperbaiki. Sedangkan dari ahli materi III dan IV ibu Susi dan ibu Riamawati mengatakan bahwa materi dalam permainan monopoli asertif sudah sesuai dengan keadaan siswa dilapangan.

Hasil revisi dari prototipe I, selanjutnya dilakukan proses produksi yang disebut dengan prototipe II. Prototipe II yang sudah dikembangkan kemudian dikonsultasikan kembali ke ahli media I, ahli media II, ahli media III dan ahli media IV guna memperoleh masukan dan saran untuk kelayakan media sebelum uji coba kepada siswa. Hasil review pada ahli media I, ahli media II ahli media III, dan ahli media IV yang diperoleh adalah protitipe II sudah benar, tidak ada revisi dan layak digunakan.



Monopoli Prototype II

Analisis Data Validasi Ahli Materi dan Media

1) Data dari ahli materi

Hasil yang diperoleh dari uji coba ahli materi diinterpretasikan tiap-tiap komponen menurut kriteria penilaian dari Mustaji (2005) sebagai berikut :

- Pemilihan materi sesuai dengan tujuan bimbingan memperoleh prosentase 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- Materi yang ada pada pengembangan media monopoli sesuai dengan perilaku asertif memperoleh prosentase 88%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- Penggunaan media monopoli melalui tehnik bermain monopoli dapat menambah pemahaman siswa tentang asertif memperoleh prosentase 88%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.

- d) Materi yang disampaikan dapat dipahami siswa memperoleh prosentase 88%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- e) Tujuan pemberian materi tentang pemahaman perilaku asertif dapat tersampaikan melalui media monopoli memperoleh prosentase 88%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- f) Penyampaian materi dalam media monopoli berpusat pada peserta didik memperoleh prosentase 100%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- g) Perangkat media monopoli sesuai dengan materi pemahaman perilaku asertif memperoleh prosentase 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- h) Paket pemahaman tentang perilaku asertif menarik memperoleh prosentase 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- i) Judul, dan materi-materi yang akan disampaikan sesuai dengan pemahaman asertif memperoleh prosentase 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- j) Sistematika penyusunan materi memperoleh prosentase 75%, termasuk dalam kategori baik (66%-80%) sehingga tidak perlu direvisi.
- k) Materi yang disampaikan dapat menunjang pemahaman perilaku asertif memperoleh prosentase 88%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- l) Materi tentang pemahaman perilaku asertif layak diberikan pada siswa dalam bimbingan kelompok memperoleh prosentase 100%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.

2) Data dari ahli media

- a) Media monopoli sesuai dengan komposisi tulisan dan gambar materi tentang pemahaman perilaku asertif memperoleh skor 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- b) Media monopoli cocok dengan materi tentang pemahaman perilaku asertif memperoleh skor 88%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- c) Media monopoli mempermudah dalam memahami materi

perilaku asertif memperoleh skor 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.

- d) Kesesuaian dan kejelasan gambar media monopoli pada materi skor 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- e) Kemudahan peserta didik memainkan/mengoperasikan permainan memperoleh skor 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- f) Media monopoli menarik dari segi grafis memperoleh skor 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- g) Media monopoli menarik dari segi pewarnaan memperoleh skor 81%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- h) Media monopoli menarik dari segi bentuknya memperoleh skor 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- i) Media monopoli mengandung unsur kesederhanaan memperoleh skor 100%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- j) Bentuk media monopoli tidak ketinggalan zaman memperoleh skor 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- k) Ukuran media monopoli memadai untuk diterapkan pada kelompok bimbingan memperoleh skor 88%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- l) Penyampaian materi dalam media monopoli berpusat pada peserta didik memperoleh skor 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- m) Perangkat media monopoli representatif dan relevan dengan tujuan pemberian bimbingan memperoleh skor 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.

- n) Media disajikan secara praktis dan menarik memperoleh skor 94%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
- o) Media monopoli layak untuk diterapkan dan dijadikan media bimbingan memperoleh skor 100%, termasuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.

Analisis Hasil Observasi

Berikut ini adalah hasil skor prosentase keaktifan siswa dalam pelaksanaan permainan monopoli asertif diukur menggunakan pedoman observasi:

No.	Nama	Prosentase
1.	KH	74%
2.	LN	79%
3.	EM	77%
4.	HD	79%
5.	AS	92%
6.	NA	72%
7.	IS	92%

Selanjutnya berdasarkan hasil prosentase di atas dipasangkan kriteria untuk memperoleh kesimpulan. Berikut kesimpulan yang diperoleh:

- a) KH memperoleh prosentase sebesar 74%, karena masuk dalam kategori 50%-74% pernyataan yang mendapat tanda cek, maka diprediksikan observee cukup menampakkan aktifitas yang baik dalam kegiatan permainan monopoli asertif.
- b) LN memperoleh prosentase sebesar 79%, karena masuk dalam kategori 75%-100% pernyataan yang mendapat tanda cek, maka diprediksikan observee menampakkan aktifitas yang baik dalam kegiatan permainan monopoli asertif.

- c) EM memperoleh prosentase sebesar 77%, karena masuk dalam kategori 75%-100% pernyataan yang mendapat tanda cek, maka diprediksikan observee menampakkan aktifitas yang baik dalam kegiatan permainan monopoli asertif.
- d) HD memperoleh prosentase sebesar 79%, karena masuk dalam kategori 75%-100% pernyataan yang mendapat tanda cek, maka diprediksikan observee menampakkan aktifitas yang baik dalam kegiatan permainan monopoli asertif.
- e) AS memperoleh prosentase sebesar 92%, karena masuk dalam kategori 75%-100% pernyataan yang mendapat tanda cek, maka diprediksikan observee menampakkan aktifitas yang baik dalam kegiatan permainan monopoli asertif.
- f) NA memperoleh prosentase sebesar 72%, karena masuk dalam kategori 50%-74% pernyataan yang mendapat tanda cek, maka diprediksikan observee cukup menampakkan aktifitas yang baik dalam kegiatan permainan monopoli asertif.
- g) IS memperoleh prosentase sebesar 92%, karena masuk dalam kategori 75%-100% pernyataan yang mendapat tanda cek, maka diprediksikan observee menampakkan aktifitas yang baik dalam kegiatan permainan monopoli asertif.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba dengan ahli media dan ahli materi diperoleh data kuantitatif dengan rerata prosentase dari validasi ahli media 93% dan rerata dari ahli materi 92%. Hasil dari data kualitatif diketahui bahwa produk permainan monopoli asertif berkategori sangat baik dan layak digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang asertif bagi siswa kelas VIII-A yang memiliki tingkat pemahaman asertif yang rendah. Sedangkan berdasarkan hasil analisis aktifitas keaktifan siswa melalui observasi diperoleh bahwa (1) KH memperoleh skor 74%, (2) LN memperoleh skor 79%, (3) EM memperoleh skor 77%, (4) IS memperoleh skor 92%, (5) AS memperoleh skor 92%, (6) NA memperoleh skor 72%, (7) HD memperoleh skor 79%. Dapat disimpulkan bahwa prosentasi keaktifan siswa berada diantara 75%-100%, artinya siswa menampakkan aktifitas yang baik dalam kegiatan permainan monopoli asertif.

SARAN

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi guru

Permainan monopoli di desain dengan menggunakan ilustrasi gambar contoh-contoh perilaku asertif untuk memudahkan siswa memahami tentang perilaku asertif, jadi konselor dapat menggunakan permainan ini dan ketika selesai menggunakannya, konselor disarankan untuk menyimpan kembali dan dipastikan semua lengkap agar dapat dipergunakan kembali dikemudian hari.

b. Bagi siswa

Siswa dapat menggunakan permainan ini secara kelompok, dengan kelompok yang sama atau kelompok yang berbeda

2. Saran Desiminasi

Pengembangan produk ini menghasilkan sebuah produk berupa permainan monopoli asertif untuk kelas VIII. Apabila media digunakan untuk sekolah sederajat lainnya, maka perlu pengkajian kembali tentang identifikasi kebutuhannya, waktu dan biaya yang diperlukan.

DAFTAR ACUAN

- Mustadji& Nursalim, Mochamad. 2010. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya:Unipess.
- Purwoko, Budi dan Pratiwi, Titin Indah. 2007. *Pemahaman Individu Melalui Teknik Non Tes*. Surabaya: Unesa Press.
- Sadiman, Arif .1996. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 1990. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2004. *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung: ELFABETA.